

CHRISTIANE PEREIRA DO AMARAL TOMASI

**AS MÍDIAS CONTEMPORÂNEAS E A SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O ENSINO
DAS ARTES VISUAIS ATRAVÉS DA PRODUÇÃO DA IMAGEM NO AMBIENTE
ESCOLAR.**

**FLORIANÓPOLIS, (SC)
2016**

Christiane Pereira do Amaral Tomasi

**TÍTULO: AS MÍDIAS CONTEMPORÂNEAS E A SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O
ENSINO DAS ARTES VISUAIS ATRAVÉS DA PRODUÇÃO DA IMAGEM NO
AMBIENTE ESCOLAR.**

Monografia submetida ao Programa de Especialização
em Educação na Cultura Digital da Universidade
Federal de Santa Catarina/PROINFO para a obtenção
do Grau de Especialista.

Orientadora: Prof(a). Me. Juliana Ancona do Amaral

Florianópolis, (SC)
2016

Christiane Pereira do Amaral Tomasi

**TÍTULO: AS MÍDIAS CONTEMPORÂNEAS E A SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O
ENSINO DAS ARTES VISUAIS ATRAVÉS DA PRODUÇÃO DA IMAGEM NO
AMBIENTE ESCOLAR.**

Esta Monografia foi julgada adequada para obtenção do Título de “especialista”, e aprovado(a) em sua forma final pelo PROINFO/UFSC.

Florianópolis, 03 de Agosto de 2016.

Prof. Henrique César da Silva, Dr.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Juliana Ancona do Amaral, Me
Orientadora
Universidade UFSC

Prof.^a Adriana Barreto, Me
Universidade UFSC

Prof.^a Bruna Mansani, Me
Universidade UFSC

AGRADECIMENTOS

A Deus, a quem recorro nos momentos mais difíceis, mas de certa forma penso não poder só pedir, mas sim a agradecer por tudo que me foi proporcionado.

Aos meus pais queridos, que a seu jeito sempre me deram apoio e conforto nos momentos os quais necessitei durante esta caminhada acadêmica que aqui não se encerra.

Ao meu esposo Cleofe Tomasi Junior, que ao seu modo me incentivou e esteve junto comigo nesse processo de formação.

Aos meus amados filhos Maria Eduarda Tomasi e Caio Eduardo Tomasi que eu amo incondicionalmente, e que sempre estiveram ao meu lado me incentivando e me apoiando para seguir em frente.

Agradecimento aos meus colegas de estudos, Ana Cleide dos Santos, Grasielle Afonso Coelho Barp, Rafael Brandt e Viviane Buzinski França e que me desculpem mas o meu agradecimento especial à minha amiga Elaine Cristina dos Santos, a qual esteve junto comigo nos momentos difíceis mas também naqueles bons momentos, fomos cúmplices, amigas e a você o meu muito obrigada!

A Secretaria Municipal de Educação de Curitiba por nos auxiliar durante o deslocamento e também financeiramente, por disponibilizar as ferramentas necessárias para essa formação, bem como tempo para estudos e abertura de suas portas para as pesquisas com alunos, professores e gestores.

A todos os professores do Programa de Pós-Graduação Lato Sensu em Educação na Cultura Digital, obrigada pelos ensinamentos e pelo companheirismo nesses dois anos.

Agradecimento especial, carinhoso e respeitoso a Prof.^a Joceane Tamara Willerding, por sua dedicação, por ter acolhido desde o Núcleo Específico e em seguida me orientado durante a construção deste trabalho, pelas palavras de incentivo, pelo seu profissionalismo, mas principalmente por acreditar em mim e no meu trabalho.

A todos vocês minha gratidão..

“A arte desafia a tecnologia, e a tecnologia inspira a arte”.
(John Lasseter)

RESUMO

O presente trabalho descreve a aplicação e o desenvolvimento de uma pesquisa em Artes Visuais e teve como objetivo principal investigar as possibilidades do ensino das artes visuais diante das mídias contemporâneas associadas às novas tecnologias de produção da imagem digital na educação básica de maneira a auxiliar o professor durante a utilização de tais tecnologias. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de campo com abordagem qualitativa, baseada em Prodanov e Freitas (2013) e Ferraz e Fusari (1983). Como suporte teórico dentro do ensino da arte na educação utilizou-se dos estudos de Barbosa (1999 e 2002), Brasil (2001) e Ferraz e Fusari (1993 e 2010), Bertoletti (2010), Albuquerque (2016), Martins (2007). O estudo da Arte Contemporânea e através dos artistas que utilizam Arte Contemporânea em suas obras foi amparado por Archer (2001), Machado (2013), Martins (2002) e Kaplan (2009). Também buscou-se embasamento referente ao ensino das artes visuais e as tecnologias no ambiente escolar através de Martins (2007), Bertolini (2010), Couchot (1998), Silveira (1986). Com todo o aporte teórico associado as análises dos dados produzidos espera-se com esta pesquisa oportunizar bem como propiciar possibilidades de diferentes práticas que pudessem vir auxiliar os professores durante suas aulas, inserindo nelas as tecnologias contemporâneas e a produção de imagens dentro do ensino de artes visuais, na busca de proporcionar aos alunos a aprendizagem em arte.

Palavras – Chave: Artes Visuais. Tecnologias. Produção de Imagem. Aprendizagem em Arte.

ABSTRACT

This paper describes the application and development of research in Visual Arts and aimed to investigate the possibilities of teaching the visual arts on the contemporary media associated with new production technologies of digital imaging in basic education in order to help the teacher while using such technologies. Trata is a bibliographic research, field with a qualitative approach, based on Prodanov and Freitas (2013) and Ferraz and Fusari (1983). As theoretical support within the art education in education was used for Barbosa studies (1999 and 2002), Brazil (2001) and Ferraz and Fusari (1993 and 2010), Bertoletti (2010), Albuquerque (2016), Martins (2007). The study of Contemporary Art and through the artists who use contemporary art in his works was supported by Archer (2001), Machado (2013), Martins (2002) and Kaplan (2009). Also sought to foundation concerning the teaching of the visual arts and technology in the school environment by Martins (2007), Bertolini (2010), Couchot (1998), Silveira (1986). With all the theoretical framework associated with the analysis of data produced is expected with this research to create opportunities and provide possibilities for different practices that could come help teachers during their classes with the inclusion of contemporary technologies and the production of images within the arts education visual, seeking to provide students learning in art.

Key - words: Visual Arts. Technologies. Picture production. Learning Art.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Escada Inexplicável II (1997)	27
Figura 2 - Descendo a Escada (2002).....	27
Figura 3 - Descendo a Escada (2002).....	28
Figura 4 - Gênises (1999) Eduardo Kac.....	29
Figura 5 – CFP Bunny (2000) Eduardo Kac.....	29
Figura 6 - início das discussões a cerca de trabalhar com as tecnologias nas aulas de arte.	44
Figura 7 - Olhando-se no espelho.	46
Figura 8 - Tirando as fotos no celular.....	47
Figura 9 - Fazendo a transferência das fotos para os computadores.	48
Figura 10 - Produções realizadas pelos alunos.....	49
Figura 11 - Produções realizadas pelos alunos.....	50
Figura 12 - Produções realizadas pelos alunos.....	50
Figura 13 - Socialização dos Trabalhos realizados.	51
Figura 14 - Socialização dos Trabalhos realizados.	52
Figura 15 - Socialização dos Trabalhos realizados.	52
Figura 16 - Socialização dos Trabalhos realizados.	53

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	REFERENCIAL TEÓRICO	14
2.1	O ENSINO DA ARTE NA EDUCAÇÃO BÁSICA	14
2.2	AS TECNOLOGIAS DIGITAIS	18
2.3	AS MÍDIAS CONTEMPORÂNEAS E A PRODUÇÃO DE IMAGENS	19
3	ARTE CONTEMPORÂNEA.....	21
3.1	ARTISTAS QUE TRABALHAM ARTE CONTEMPORÂNEA.....	24
3.2	EDUARDO KAC	24
3.3	REGINA SILVEIRA	25
3.4	COMO OS ARTISTAS TRABALHAM COM ARTE CONTEMPORÂNEA ASSOCIADA AS TECNOLOGIAS.....	26
4	O ENSINO DAS ARTES VISUAIS E AS TECNOLOGIAS NO AMBIENTE ESCOLAR.....	32
4.1	O ENSINO DE ARTES NO NÚCLEO MUNICIPAL PROFESSORA TERESA LEMOS PRETO	34
5	METODOLOGIA.....	36
5.1	CARACTERIZAÇÃO DO ESTUDO	36
5.2	POPULAÇÃO E AMOSTRA	37
5.3	INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS.....	38
5.4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	39
6	CONCLUSÃO.....	55
	REFERÊNCIAS.....	57
	APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO APLICADO COM OS PROFESSORES	60

1 INTRODUÇÃO

Tal pesquisa parte do tema “As mídias Contemporâneas e a sua contribuição para o Ensino das Artes Visuais através da produção da imagem no ambiente escolar”, diante disso é impossível negar que as tecnologias se fazem presentes nas nossas vidas, através de experiências vivenciadas no dia-a-dia, e por isso, é importante a escola não se posicionar indiferente diante dessa atual realidade, ela precisa estar à frente das vivências dos alunos como forma de contribuir para a sua aprendizagem.

A escola necessita estar preparada para utilizar as tecnologias de maneira a auxiliar o ensino através das ferramentas e possibilidades mais variadas, visto que essas tecnologias já fazem parte da vida dos alunos os quais cada vez mais estão em contato com as mesmas, e nos mais diversos momentos.

Essa investigação surgiu a partir do seguinte questionamento: De que maneira os professores de arte podem contribuir para que a utilização das tecnologias digitais passem a integrar, bem como contribuir através da construção de conhecimentos específicos que agreguem à sua prática, através da produção de arte contemporânea associada as mídias e de maneira a permitir aos alunos a aprendizagem em arte?

Nós professores muitas vezes nos deparamos com o computador a internet, os celulares, tablets e tudo que vem com eles, às redes sociais, os vídeos, contudo ainda nos encontramos com certa timidez no momento da utilização durante as práticas pedagógicas, enquanto que para os alunos as novas mídias já fazem parte do seu universo através de mídias sociais, mesmo que dentro do ambiente escolar e fora do seu contexto. Contudo há uma grande necessidade de explorar mais e compreender as possibilidades para processos criativos e maneiras mais contemporâneas e como forma de associá-las as suas práticas.

Atualmente, grande parte das instituições educacionais sejam elas públicas ou particulares, já possuem equipamentos mínimos de informática como lousas digitais, aparelhos de multimídia, projetores, o computador, a internet e muitos outros dispositivos tecnológicos, tais como: celular, câmera fotográfica, tablet, já fazem parte do cotidiano da maioria dos alunos das escolas em nosso país. De certa maneira e mesmo diante da atual realidade, tais tecnologias digitais, ainda parecem

estar distantes da prática pedagógica dos docentes, o que nos faz repensar tais atitudes.

As tecnologias encontram-se no ambiente escolar, mesmo que não ocorra a sua inserção efetiva, não há uma qualidade quanto a sua utilização e funcionamento, e grande parte dos professores se limitam utilizar tais equipamentos/tecnologias como simples projeção de imagem e pesquisas, não ocorre efetivamente uma utilização de maneira crítica através de trabalhos com a Arte Contemporânea e de produção de imagem.

Partindo do problema buscou-se atingir o objetivo de investigar as possibilidades do ensino das artes visuais diante das mídias contemporâneas associadas às novas tecnologias de produção da imagem digital na educação básica de maneira a auxiliar o professor durante a utilização dessas tecnologias.

Diante do exposto foram necessários criar objetivos que fossem capaz de levar a busca de soluções de maneira a desenvolver a partir de produções contemporâneas implicadas com as tecnologias digitais práticas artísticas para o ensino de arte experimentadas na pesquisa de campo realizada durante a finalização do Núcleo Específico, a qual foi aplicada com os alunos do 8º ano do Núcleo Municipal Professora Teresa Lemos Preto; Subsidiar práticas artísticas para o ensino de arte a partir do uso de tecnologias digitais e de produções contemporâneas de artes visuais a partir do cruzamento dos dados empíricos e referencial teórico da pesquisa; Fazer um estudo sobre o tema da arte contemporânea identificando artistas e produções implicadas com as novas tecnologias estabelecendo relações e possibilidades com o ensino da arte; Realizar um levantamento bibliográfico sobre a articulação entre ensino de artes visuais e tecnologias digitais para produção da base teórica do trabalho;

Através de diversos procedimentos, bem como da busca de inspirações diante dos autores escolhidos para a pesquisa, cabe destacar aqui que, para a realização desta será necessário a todo momento estar disponível e aberto de maneira a agir com flexibilidade capaz de realizar mudanças durante a construção desta pesquisa, bem como assumir responsabilidades as quais permanecerão até o final.

Para ação de análise de todo o processo foram utilizados registros da pesquisadora, tais como: anotações no diário de campo, o conteúdo de atividades construídas e aplicadas, discussões realizadas durante o percurso da

especialização, contidas no ambiente virtual do e-Proinfo, mas principalmente atividades realizadas no último módulo do Núcleo Específico proposto com a aplicação de atividades realizadas com alunos, bem como através de leituras complementares que auxiliaram na produção da escrita e na fundamentação teórica desta pesquisa.

Tal estudo insere-se com uma pesquisa qualitativa, bibliográfica e de campo, onde os dados coletados foram realizados de caráter exploratório, para que fosse possível uma melhor compreensão através das diversas leituras e discussões realizadas.

Este trabalho organiza-se na seguinte estrutura capitular: introdução, referencial teórico, material e método do trabalho, análise de dados, conclusão e referências.

No primeiro capítulo o referencial teórico situa o ensino da arte na Educação, bem como a Lei que fundamenta a disciplina dentro do currículo escolar. Será necessário também descrever o que são as tecnologias, quais as suas contribuições para o ensino de arte, situar o que são as mídias contemporâneas e associá-las à produção de imagens, e como consequência o ensino de arte nas escolas, para tanto se faz necessário compreender o que são as mídias contemporâneas, como elas encontram-se associadas a produção de imagens, mas principalmente como inserí-las nas práticas pedagógicas através da construção de conhecimento dentro da disciplina de arte.

No segundo capítulo realizou-se uma abordagem sobre a Arte Contemporânea, de que maneira ela surgiu, como ela acontece, porque se difere dos outros movimentos, as associações que a Arte Contemporânea nos permite no ambiente escolar associada as tecnologias e as próprias mídias contemporâneas, bem como alguns artistas que trabalham com Arte Contemporânea associado as tecnologias.

No terceiro e último capítulo, será discutido o sobre o ensino das Artes Visuais e as Tecnologias no ambiente escolar, e como a arte e as tecnologias acontecem no Núcleo Municipal Professora Teresa Lemos Preto, bem como de maneira a contribuir junto as práticas pedagógicas do professor de arte.

Diante do exposto, a relevância de tal pesquisa buscou encontrar meios e caminhos através de diversos autores que utilizam este tema em suas pesquisas, e como a arte acontece dentro do ambiente escolar através de atividades realizadas

ao final do Núcleo Específico, onde será realizada a análise dessas atividades na busca de possibilidades e maneiras de aproximar a escola das tecnologias, e também das práticas artísticas contemporâneas aliadas a prática pedagógica do professor de arte.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O ENSINO DA ARTE NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Para refletir sobre as propostas pedagógicas ou ainda propostas curriculares para a educação básica, primeiramente se faz necessário compreender como historicamente, a sociedade brasileira tem construído diferentes representações da criança, e o modo como essas representações orientam as propostas de trabalho para educação de crianças e adolescentes.

No Brasil, a Lei que fundamenta o Ensino de Arte nas escola é a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9.394/96) onde estabelece em seu artigo 26, parágrafo 2º que, "O ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos".

Cada indivíduo cresce desenvolve-se baseado nas próprias vivências e nas diversas esferas, e diante disso torna-se cada vez mais importante encarar a educação como um todo, sem dividi-la, compreender que ela é indissociável, permitir que o desenvolvimento intelectual e emocional do ser humano caminhem lado a lado e em equilíbrio. A educação global atual, representa a integração dos diversos aspectos sejam eles físicos, intelectuais, espirituais e sociais da vida da criança e do adolescente, de maneira a promover o conhecimento de si próprios. Ao aprender a relacionar-se com a própria personalidade a criança e o adolescente podem, então, partir para a descoberta do mundo exterior (BRASIL, 2001).

Conforme Barbosa (1999, p.19) ressalta que:

Apesar de ser um produto da fantasia e imaginação, a arte não está separada da economia, política e dos padrões sociais que operam na sociedade. Idéias, emoções, linguagens diferem de tempos em tempos e de lugar para lugar e não existe visão desinfluciada e isolada. Construimos a história a partir de cada obra de arte examinada pelas crianças, estabelecendo conexões e relações entre outras obras de arte e outras manifestações culturais.

É necessário pensar a educação escolar em arte como uma educação acessível a todos, dentro da concepção de uma escola democrática, e que possa garantir aos alunos a apropriação dos conhecimentos artísticos e estéticos

necessários durante sua formação enquanto cidadão. Para que tudo isso possa vir a concretizar-se de maneira efetiva, bem como apreendida é preciso que educadores tenhamos a consciência clara do atual momento em que a arte se encontra dentro do ambiente escolar, e juntamente com o seu processo de evolução histórica para que a “arte” possa ocorrer no ambiente escolar de maneira a proporcionar a aprendizagem significativa e com abrangência apropriada a todos os estudantes, indiscriminadamente (FERRAZ; FUSARI, 1993).

Faz-se necessário ir além e estabelecer relações entre a desvalorização do ensino de arte e o tipo de cidadão que se quer formar: um indivíduo apto para o mercado de trabalho, no qual seu conhecimento artístico teria pouco valor. Na atual sociedade em que se vive o estudante precisa ser alguém eficiente que saiba ler, escrever e contar. Como se o mundo de hoje não precisasse de indivíduos capazes de muito mais do que isso, ou seja, um indivíduo com capacidade de pensar criticamente sobre as questões que o rodeiam.

Na LDB 5.692 de 11 de agosto de 1971, a arte é incluída no currículo escolar com o título de Educação Artística, mas considerada, como atividade educativa e não disciplina. Foi um avanço, mas ainda assim, os professores não estavam habilitados e essa contradição demonstrou o enfrentamento de dificuldades da base na relação entre teoria e prática. (BRASIL, 2001).

Segundo Ferraz e Fusari (2010, p.18):

Na prática, a Educação Artística tem sido desenvolvida nas escolas brasileiras de forma incompleta, quando não incorreta. Esquecendo ou desconhecendo que o processo de aprendizagem e desenvolvimento do educando envolve múltiplos aspectos, muitos professores propõem atividades às vezes totalmente desvinculadas de um verdadeiro saber artístico.

Faculdades de Educação Artística foram criadas para suprir a necessidade, mas os professores não estavam preparados para equacionar objetivos inatingíveis, com atividades múltiplas, envolvendo exercícios musicais, plásticos, corporais, sem conhecê-los bem. Nos anos 70 e 80, antigos professores e os recém-formados viram-se responsáveis em educar alunos em todas as linguagens artísticas tornando-se polivalentes em Artes o que diminuiu a qualidade de cada forma de arte. (BRASIL, 2001).

Conforme Barbosa (2002, p.23):

Os professores de arte conseguem seus diplomas, mas são incapazes de promover uma educação artística e estética que forneça informação histórica, compreensão de uma gramática visual e até mesmo do fazer artístico como auto-expressão. Muito aprendizado seria necessário além do que a universidade vem dando até agora. Eles reagem contra o que não estão preparados para ensinar.

Em 1988, a Constituição Federal retira a obrigatoriedade da área, porém, a LDB de 1996 revoga e considera a Arte obrigatória na educação básica. O início do movimento arte educação evolui-se em discussões que geraram concepções e novas metodologias para o ensino e a aprendizagem da arte nas escolas. Identificado por Arte e não mais Educação Artística, é estruturada no currículo escolar como área com conteúdos próprios ligados a cultura artística a não mais atividade. Trata-se de estudos sobre a educação estética do cotidiano, encaminhando o pedagógico-artístico a integração de fazer- artístico, a apreciação da obra de arte e a contextualização histórica (produção, fruição e reflexão).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Arte, a educação em arte propicia o desenvolvimento do pensamento artístico e da percepção estética, que caracterizam um modo próprio de ordenar e dar sentido à experiência humana: o aluno desenvolve sua sensibilidade, percepção e imaginação, tanto ao realizar formas artísticas quanto na ação de apreciar e conhecer as formas produzidas por ele e pelos colegas, pela natureza e nas diferentes culturas. (BRASIL, 2001).

Conforme Barbosa (1999, p.23), sobre a condição do ensino de arte, nas escolas:

“O processo de democratização política do país acirrou o preconceito contra as artes na escola, não somente porque seu ensino é fraco, mas porque sua obrigatoriedade nasceu de uma exigência da lei educacional imposta pela ditadura militar. Esta é a causa recôndita da tentativa de exclusão das artes da escola na organização da educação brasileira. A razão explícita dada pelos educadores é que a educação no Brasil tem que ser direcionada no sentido da recuperação de conteúdos e que arte não tem conteúdo”.

A arte encontra-se em um espaço de possível construção de um conhecimento estético, o qual dentro de uma coerência é possível analisar sua produção estética, a fim de permitir a produção local, individual e ainda coletiva. Esta produção só poderá existir se estiver de acordo e com um amparo legal junto ao

estudo de uma produção pré-existente e que possa vir a representar a história e a cultura dentro das diferentes manifestações artísticas.

Segundo Barbosa (1999, p.33):

Sem conhecimento de arte e história não é possível à consciência de identidade nacional. A escola seria o lugar em que se poderia exercer o princípio democrático de acesso à informação e formação estética de todas as classes sociais, propiciando a multiculturalidade brasileira uma aproximação de códigos culturais de diferentes grupos.

A arte, no contexto das relações sociais, está em constante mudança, construção e em processo de leitura e interpretação que depende não só de um conhecimento estabelecido e consagrado como “referência”, mas também da capacidade de cada indivíduo, de cada aluno em ressignificá-lo, criando o seu próprio repertório e a sua própria produção artística. Na área de arte não há uma necessidade de formar somente “artistas”, mas o compromisso em desenvolver “apreciadores” de arte, na condição de um “prazer estético” além da contemplação intelectualmente ativa do cidadão. (MARTINS; PICOSQUE; GUERRA, 2009).

Segundo as mesmas autoras, “[...] a arte é importante na escola, principalmente porque é importante fora dela. Por ser um conhecimento construído pelo homem através dos tempos, a arte é um patrimônio cultural da humanidade, e todo ser humano tem direito ao acesso a esse saber” (p.12).

O professor precisa aprofundar seus saberes estéticos, pois ele é um dos responsáveis pelo sucesso do seu aluno dentro de um processo transformador dentro da aprendizagem em arte. Conforme Ferraz e Fusari (2010, p.51):

O compromisso com um projeto educativo que vive reformulações qualitativas na escola precisa do desenvolvimento, em profundidade, de saberes necessários para um competente trabalho pedagógico. No caso do professor de Arte, a sua prática-teoria artística e estética deve estar conectada a uma concepção de arte, assim como a consistentes propostas pedagógicas. Em síntese, ele precisa saber arte e saber ser professor de arte.

A arte situa o fazer artístico e tem como necessidade humanizar o homem no seu contexto histórico, aquele que conhece suas próprias características, quanto universal, ela reúne e faz a relação entre a criação dos alunos, como o fazer dos artistas.

Ensinar arte significa fazer a interação entre a escola e os alunos, dentro da produção histórica e social da arte, e ao mesmo tempo garantir que o aluno tenha sua liberdade de expressão e imaginação pra realizar as propostas artísticas pessoais, e com base nas suas próprias intenções. O prazer e o aprender devem estar associados à compreensão clara do assunto ensinado. Os conteúdos de arte devem ser ensinados por meio de situações, de propostas as quais alcancem as diferentes formas de aprender do aluno e assim, garantindo a participação dos mesmos em sala de aula.

2.2 AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

A tecnologia vem sendo uma constante para a história da arte, já que a mesma constitui-se de maneira essencial através da propagação das imagens. Atividades produzidas com o auxílio da tecnologia pode auxiliar no momento de expandir a nossa real capacidade de experienciar, podemos ver hoje nas produções de muitos artistas contemporâneos a capacidade de reinventar os seus espaços de ação com o auxílio dessas mídias contemporâneas tornando possível responder aos desafios específicos que ocorrem durante a sua produção.

A Arte Contemporânea, bem como as tecnologias digitais, mais especificamente o computador e a internet, mostram-se tímidas, ou mesmo, inexistentes, dentro das propostas educacionais em arte ou do próprio conteúdo programático (BERTOLETTI, 2010, p. 1).

De fato a Internet é hoje em dia um dos meios de comunicação mais estruturantes do nosso contexto social e cultural. Influencia, entre outras, áreas como a política, a economia e os negócios, as comunicações, as relações pessoais, e claro, a arte (ALBUQUERQUE, 2016, p. 1156).

Diante deste contexto, a utilização da internet nas aulas serve como suporte durante as pesquisas tradicionais as quais levam os alunos a descoberta de informações muito superficiais sobre a vida e obra do artista. Conforme Bertolletti, (2010, p. 2) “[...] as tecnologias digitais surgem nas aulas de arte, muitas vezes, apenas como ferramentas para o desenvolvimento de um determinado conteúdo”.

Assim as diversas possibilidades de se trabalhar através da utilização desses recursos tecnológicos não auxiliam em nada para a construção de conhecimentos em arte. Bertolletti (2010, p. 2), acrescenta ainda que “as manifestações artísticas

contemporâneas, bem como as tecnologias digitais, devem emergir no âmbito pedagógico como “linguagens” a serem aprendidas”.

2.3 AS MÍDIAS CONTEMPORÂNEAS E A PRODUÇÃO DE IMAGENS

Nas duas últimas décadas, com a rápida propagação das redes de internet onde computadores estão interligados, ocorre uma enorme multiplicação e circulação de imagens produzidas das mais diversas maneiras, as quais cada vez mais assumem grande patamar e uma nova configuração diante da atual realidade, e tudo isso ocorre além do espaço virtual, ocorre dentro do ambiente escolar. O que não é novidade nenhuma, diante do fato que tal constatação gera enorme repercussões, tanto no âmbito psico-social, econômico e cultural das famílias. É necessário que no ambiente escolar a propagação dessas imagens através das mídias tenha como principal objetivo a contribuição durante a aprendizagem dos alunos (MARTINS, 2007).

O acesso e o tempo adquirido com a informação e imagens são capazes de desprender diferentes dinâmicas proporcionando assim ao usuário que antes era dado como elemento passivo, passa a ser um elemento ativo capaz de interagir com diversos conteúdos os quais estão disponibilizados através da rede, e que passam a contribuir com mudanças significativas, mais acima de tudo com mudanças culturais e conceituais. Para tanto, é necessário compreendermos que o computador e a internet no ambiente escolar vem para ampliar o campo de pesquisa em arte, através das imagens, das interações com as manifestações artísticas contemporâneas, bem como também as tecnológicas.

Diante da realidade tecnológica que se vislumbra no cenário nacional é necessário que o professor tenha conhecimento e domínio deste novo meio para que possa efetivamente explorar suas possibilidades nas aulas de arte (BERTOLETTI, 2010, p.3).

Não podemos negar que as contribuições da arte durante a produção de imagens nos faz pensar em todas as modificações trazidas pelas mídias digitais à essa prática artística contemporânea. E, segundo Priscila Arantes (2005, p.53) O momento da obra de arte na atualidade, no entanto, já não diz mais respeito somente à era da reprodutibilidade técnica, mas à era digital, a este momento

histórico permeado pela revolução da informática e de sua confluência com os meios de comunicação.

No campo dos estudos das artes, adivinha-se cada vez mais importante uma procura empenhada na constituição de um fio condutor, neutro e de alcance o mais universal possível, com o intuito de compreender uma componente ideológica que se pode revelar na atitude ideológica inerente à utilização das novas tecnologias (BERNARDINO, 2010 , p. 39).

Todo o conceito de arte ocorrido durante o século XX vem se diferenciando de maneira pausada e aos poucos do que existia até então, o que teve início com as imagens como forma de narrativas, iguais as representadas nas cavernas, e que evoluíram para as atuais experiências de arte mais elaboradas, ou sejam as narrativas conceituais de hoje.

Portanto segundo Bernardino, (2010, p. 45) “A arte não está isolada do resto da realidade; entre a arte e as outras atividades do homem não há um abismo, há uma passagem gradual, níveis diferentes de inventividade”.

3 ARTE CONTEMPORÂNEA

Para entender Arte Contemporânea é necessário compreender quando ela acontece, em qual época ela está inserida, quais são seus paradigmas e porque se difere de outros movimentos. Para isto é necessário entender um contexto que vem se moldando desde muito tempo, compreender que não é por acaso que tais mudanças ocorrem, e que a tecnologia, ciência e meio ambiente são elementos essenciais nesta trama.

A Arte Contemporânea se caracteriza principalmente pela liberdade do artista em construir suas obras, deixando de lado compromissos estéticos, de antigos padrões como o belo, o perfeito, que o limitem, dessa maneira ele realiza seus trabalhos sem se preocupar em imprimir nas suas obras um determinado cunho religioso ou político com padrões pré-estabelecidos.

Segundo Archer (2001, p. 106) “A obra não é meramente algo para se olhar, mas um espaço para ser adentrado e experimentado de um modo físico pleno”, e diante disso percebe-se que na arte contemporânea o público não só pode como deve interagir e questionar a obra, pois ela permite ser investigada, interrogada e algumas vezes participada, pois, nela os padrões não são regras e cada um pode ter a sua própria visão e fazer as suas relações a partir de seus conhecimentos prévios e da sua realidade.

Essa “nova” arte que surge a partir dos anos de 1960 e permanece até a os dias de hoje, conhecido como período contemporâneo traz consigo novos hábitos, novas concepções, em que é o estopim para a mudança do pensar dos artistas refletindo diretamente na pintura, escultura, nos movimentos literários, e todas as vertentes artísticas. Essa nova cultura surge a partir das transformações sociais ocorridas a partir da Segunda Guerra Mundial. Archer (2001, p. 236) ainda aponta que: “a arte é um encontro continuo e reflexivo com o mundo em que a obra de arte, longe de ser o ponto final desse processo, age como indicador e ponto central da subsequente investigação do significado”.

A Arte Contemporânea não rejeita a preocupação com a estética, mas põe em questão a reflexão ampla, que sai muitas vezes da obra em si, ela tem capacidade de abrir leques de preocupações e discussões. E é a partir dela que os artistas passam a questionar a própria linguagem artística. Em uma atitude

metalinguística, o criador se volta para a crítica de sua própria obra bem como do material de que se utiliza para concebê-la, mas principalmente com as ferramentas tecnológicas com as quais ele tem a sua disposição que podem ser a máquina fotográfica, o computador, a internet, etc.

Compreender a produção criativa contemporânea com os novos meios através de uma visão descentralizada diz respeito a conhecê-la de maneira plural, inserida num contexto mais amplo, a partir dos diálogos entre o repertório comum da arte e o universo da ciência e da tecnologia (MELLO, 2005 p.118).

A linguagem da arte expressa emoções, pensamentos e sentimentos, principalmente na arte contemporânea, pois, ela faz com que o artista e o espectador tenham liberdade de criar e apreciar. É uma linguagem que possibilita ao ser humano, enquanto cidadão, desconstruir para reconstruir significados inseridos dentro de um determinado assunto ou de uma determinada cultura.

A Arte Contemporânea pede um contemplador ativo e crítico, que esteja aberto a mudar seus referenciais tradicionais da arte, que entenda a arte como forma de consciência de sua condição no mundo e capaz de fazer refletir sobre a sua posição na história. Principalmente, pensar o agora, a vida urbana e o crescimento da tecnologia, que muda todo o sistema de apreciação e valorização das artes.

Para ensinar arte e especificamente o conteúdo de Arte Contemporânea na escola, o professor precisa identificar e dominar suas características e linguagens para dessa maneira poder trabalhá-las significativamente com seus alunos, é preciso ir em busca dos recursos disponíveis, compreendê-los de maneira com que seja possível incluir as novas tecnologias como forma de complementação de suas práticas pedagógicas, contribuindo assim com a aprendizagem dos alunos.

Para Machado (2013, p. 53):

O uso da Arte Contemporânea como estratégia para reger um pensamento pode levar continuamente a discussão e a análise da arte, de sua história, de suas poéticas e de suas intencionalidades críticas, podendo ser o ponto de partida para a abordagem de diversos temas que não somente a própria arte contemporânea, mas também proposições sobre a arte clássica e moderna e atividades de mimese e autoexpressivas.

Convém considerar que, a Arte Contemporânea carrega consigo um rompimento das categorias tradicionais, ela promove uma crescente contaminação entre as linguagens plástico-visuais, agregando em sua construção diversos lugares do conhecimento, adquirindo novas tecnologias, gerando, assim, novas modalidades.

Sendo a Arte Contemporânea um reflexo de mudanças é necessário que o professor leve o educando a despertar o seu olhar reflexivo, criativo, crítico e principalmente sua sensibilidade, onde, segundo Martins (2002, p. 45): “Lidar com arte é construir um olhar cada vez mais sensível e crítico para perceber como os elementos estéticos trazem significados diversos”.

O cenário contemporâneo da educação coloca aos educadores, uma série de desafios que aumentam com o passar do tempo e torna o ato de educar cada vez mais complexo e com uma gama maior de responsabilidades. Essas condições se manifestam dentro da amplitude do contexto social.

Com relação ao educando diante do ensino da Arte Contemporânea Machado (2013, p. 53) ressalta que:

A Arte Contemporânea, além do constante deslocamento de valores, de crenças, do papel do artista, do espaço da arte e do posicionamento do público em relação a ela, propõe, como postura metodológica, um deslocamento do aluno, de seu lugar único e fixo de espectador ao possível, questionador e crítico.

Isso é facilitado, pois, a educação dos dias atuais vem sofrendo um processo de mudanças, que se caracterizam pela necessidade emergencial de uma nova formação social, profissional, política e principalmente, pedagógica. Com o rápido desenvolvimento tecnológico, e os novos contextos políticos e sociais, marcados pela globalização e a competição exacerbada pela conquista de novos mercados desenha-se um novo cenário mundial.

Sendo assim o professor precisa acompanhar toda essa evolução, para não ficar atrás e nem deixar seus alunos saírem perdendo, por isso a importância de uma práxis bem fundamentada e atuante nas escolas com todos os educandos.

Na maioria das escolas, de acordo com Machado (2013, p. 50, *apud* HERNÁNDEZ, 2000), “os professores ainda reduzem a arte à realização de

atividades agradáveis, perseguindo uma forma de beleza vinculada à visualidade formal sem focar no processo de aprendizagem ou no conhecimento”.

3.1 ARTISTAS QUE TRABALHAM ARTE CONTEMPORÂNEA

3.2 EDUARDO KAC

Nascido no Rio de Janeiro no ano de 1962, Eduardo Kac é artista plástico formado pela Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, radicado há 20 anos em Chicago, nos Estados Unidos. No início dos anos 80 criou sua série de performances com conteúdo político e com uma dose de humor em espaços públicos como a Cinelândia e a praia de Ipanema, no Rio de Janeiro, e as escadarias da Biblioteca Mário de Andrade, em São Paulo. em 1983 Kac lançou o livro de artista *Escracho* (que se encontra na coleção do Museum of Modern Art, Nova Iorque) também realizou trabalhos na rede videotexto (1985/86), precursora da Internet.

No ano de 1983 inventou uma nova linguagem poética, a holopoesia é uma nova linguagem verbal/visual que explora as flutuações formais, semânticas e perceptuais da palavra/imagem no espaço-tempo holográfico, e em 1984 participou da mostra "Como Vai Você, Geração 80?," no Parque Lage. Em 1985 fez exposição individual de seus holopoemas no Museu da Imagem e do Som de São Paulo e recebeu prêmio de aquisição do Salão Nacional de Artes Plásticas, no Rio de Janeiro. Em 1986 organizou a mostra "Brazil High Tech," na Galeria de Arte do Centro Empresarial Rio, e foi artista-residente do Museu de Holografia de Nova Iorque. Em 1988 apresentou em mostra individual na Funarte, no Rio de Janeiro, seu trabalho de holografia digital. Entre 1982 e 1988, Kac participou de várias exposições individuais e coletivas, sobretudo no Rio de Janeiro e em São Paulo, e escreveu cerca de 80 artigos sobre arte eletrônica, literatura e cultura de massa, em sua maioria publicados em jornais como Folha de São Paulo, O Globo e Jornal do Brasil (KAPLAN, 2009).

Trabalha com bioarte desde a década de 1990, onde ele chamou atenção, no cenário internacional, ao criar, em 1999, sua primeira obra transgênica, intitulada "Gênesis", na qual criou um gene sintético que codifica uma frase da Bíblia. Já em

2000 o artista apresentou sua segunda obra transgênica, intitulada “GFP Bunny” Alba, a coelha fluorescente que brilha no escuro.

O animal, produzido por Kac no laboratório de engenharia genética do Instituto Nacional de Pesquisas Agronômicas, em Jouy-en-Josas, França, brilhava por ter proteína verde fluorescente (PFV) de uma água-viva do oceano Pacífico (a medusa *Aequorea victoria*). Alba adquiriu esta característica porque o artista introduziu dentro do ovo de um coelho albino, em microscópio, a sequência genética que produz PFV, resultando assim no animal com a nova característica. Kac tinha planos de levar Alba para sua casa, onde, segundo o artista, “ela se integraria à família, formando assim um grupo social de quatro mamíferos, sendo que um deles brilha no escuro”. Mas, no último momento, ao contrário do que havia sido acordado, o diretor do laboratório censurou a obra e impediu que o artista a levasse a Chicago (KAPLAN, 2009).

3.3 REGINA SILVEIRA

Regina Silveira é graduada em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, na década de 1960. Seus primeiros trabalhos foram pinturas, desenhos e gravuras. No final desta década, a artista fez experimentos com serigrafia, offset, xerox, microfilme e blueprint.

Na década de 1980, retornou ao universo acadêmico concluindo mestrado e doutorado em artes Visuais na escola de Comunicação e Artes da USP.

Regina realizou projetos ligados a espaços externos e internos de galerias e museus como forma de gerar questionamentos sobre questões éticas. Alguns de seus trabalhos ocorrem em ambientes urbanos, como as grandes projeções a laser, que permitem novas percepções em torna da virtualidade. A partir de sua obra “Descendo Escadas” (2002), a artista vai em busca da interatividade e de reflexões sobre a imagem. Esta obra foi elaborada em parceria com o itaú Cultural, e tratou-se da releitura de um trabalho anterior, produzida no ano de 1997, “Inexplicável 2”.

Minha postura multimídia se baseia nas possibilidades de construção de algo a partir de imagens gráficas de diferentes origens, nos mais diversos procedimentos gráficos. Sempre utilizei e misturei sem preconceitos serigrafia, off set, heliografia, xerox e até as técnicas tradicionais como a litogravura. Tudo aquilo que trata de reprodutibilidade me interessa, assim como me interessa a imagem impressa”(SILVEIRA, 1996, p.92).

No início dos anos 90, a artista projeta-se internacionalmente através dos diversos prêmios e bolsas com os quais foi contemplada. Desta maneira, aproxima-se ainda mais dos meios tecnológicos e chega a afirmar que o que faz é uma “forma de computação feita à mão”. Alia-se a isso a especificidade das obras para o contexto arquitetônico e espacial onde se encontram. Assim, através de impressões vinílicas, jogos de luz e sombra, colagens e outras interferências diretas sobre os locais, Regina Silveira apresenta seu discurso poético mais recente. Ao longo de sua carreira acadêmica, participa da formação de diversos artistas que hoje atuam no cenário cultural brasileiro e internacional.

3.4 COMO OS ARTISTAS TRABALHAM COM ARTE CONTEMPORÂNEA ASSOCIADA AS TECNOLOGIAS

A partir do momento em que o artista deixa de trabalhar com materiais brutos, de natureza física ou energética, com as tintas, telas, papeis, e sim sobre materiais simbólicos como a linguagem cibernética, toda a relação da arte com o real encontra-se de certa forma alterada e as condições de criação não são mais induzidas essencialmente através da relação do artista com seu imaginário ao real, e sim pela relação à simulação numérica do real. (COUCHOT, 1998).

Os artistas encontram-se em um processo de experimentação diante do advento das tecnologias digitais e da cultura digital. A arte associada a cultura digital encontra-se hoje num estado de experiência híbrida, pois há nela um confronto de diversas realidades, ou seja, há entre elas uma mistura de naturezas e linguagens.

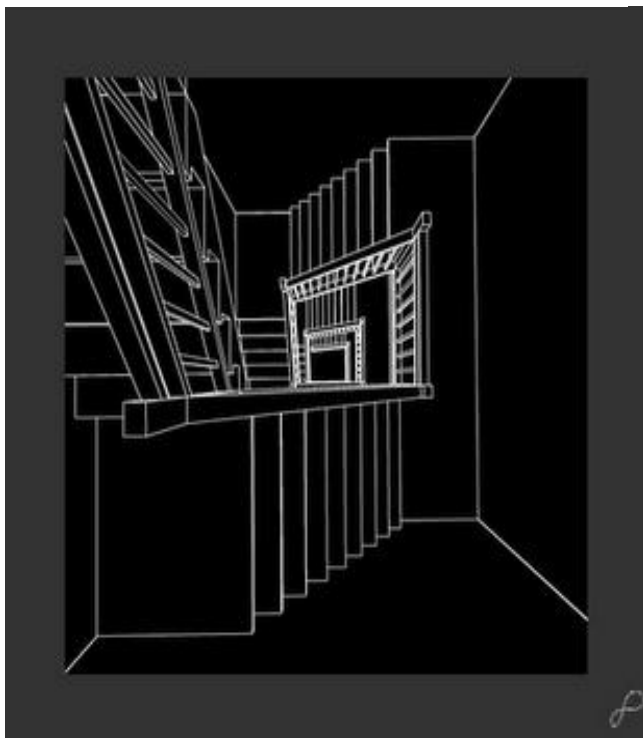
A interatividade se faz presente na obra de Regina, em “Descendo a Escada”, a artista une a imagem analógica de 1997 às possibilidades tecnológicas da contemporaneidade, que resultam em uma imagem digital, projetada, e interativa por meio de sensores de movimento. Logo, a artista faz uso não somente da hibridação, como da interatividade e da apropriação de seu próprio trabalho (1997). A artista traz o público para dentro de sua obra como componente básico de seu funcionamento e significação, fazendo pontes com questões relacionadas à vida e aos ciclos intermináveis.

Figura 1 - Escada Inexplicável II (1997)



Fonte: <http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas/2012/Giovanna%20Graziosi.pdf>

Figura 2 - Descendo a Escada (2002)



Fonte: <http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas/2012/Giovanna%20Graziosi.pdf>

Figura 3 - Descendo a Escada (2002)



Fonte: <http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas/2012/Giovanna%20Graziosi.pdf>

A versão acima como mostra a figura 3 é de 2002 e foi produzida a partir de softwares gráficos os quais possibilitaram a artista criar imagens em movimento, logo, a sensação de que o interator¹, ao participar da obra, desce as escadas literalmente, pois além do movimento da escada, a instalação é composta por uma parte sonora, sincronizada às imagens. O mais interessante é que a imagem é interativa a qual gera curiosidade no expectador quanto ao que estaria no final desta escada, porém quando a projeção chega ao fim ela retoma ao início do percurso, voltando sempre ao princípio. Regina Silveira vincula o sistema sem fim da escada à vida, onde sempre há ciclos, que terminam e dão início a um novo, e assim por diante (CASIMIRO, 2012).

Já para para Kac, o que está em jogo é “a reflexão sobre a continuidade da vida entre as diferentes espécies”. Mesclando poesia, ciência, filosofia e tecnologia, ele propõe que o artista contemporâneo possa ser, não apenas um criador de objetos, mas também de sujeitos. Assim, o artista constrói redes de comunicação entre humanos, animais, plantas, microorganismos e máquinas.

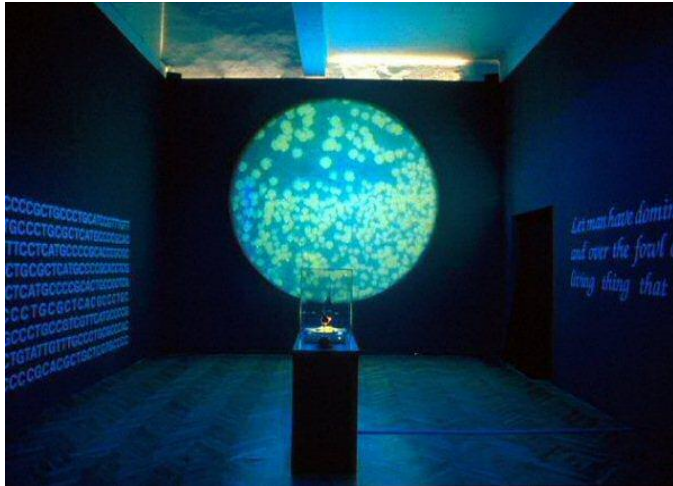
Diante disto, pode-se dizer que a hibridação é um fenômeno constante na arte contemporânea, e não isoladamente em obras de alguns artista, mas sim na

¹ O interator é um espetador-participante que interage ativa e fisicamente com a obra de arte, constituindo-se como parte fundamental, por exemplo, de uma instalação artística interativa" Disponível em: https://www.academia.edu/15279855/No_limiar_da_narrativa_%C3%89_o_interator_um_a_personagem.

própria condição de dispositivos digitais tecnológicos, pois este tem por si só a natureza híbrida.

A hibridação aqui citada pode se dar de duas formas durante o processo de criação artística: entre técnica e tecnologia, analógica e tecnologia digital e entre hibridação tecnológica do próprio dispositivo digital (CASIMIRO, 2012).

Figura 4 - Gênises (1999) Eduardo Kac



Fonte: Disponível em: <http://www.ekac.org/kac2.html>

Figura 5 – CFP Bunny (2000) Eduardo Kac



Fonte: Disponível em: <http://www.ekac.org/kac2.html>

Quando se trabalha com artistas e suas obras, é necessário pensar que a aprendizagem dos alunos precisa ser de maneira significativa e a atividade também

dar sentido, por isso é necessário que o professor faça essa ponte entre o artista (através da imagem da obra) e o aluno, ponte esta capaz de gerar possibilidades de aprendizagem através das diversas imagens de suas produções, para que assim, eles possam compreender as etapas pelas quais a obra foi criada pelo artista. Com o auxílio das tecnologias é possível então que os alunos possam tentar de certa forma reproduzir através de práticas gerenciadas pelo professor, as quais podem ser mediante softwares educativos, programas de edição de imagens, ferramentas essas disponíveis na internet.

Os artistas escolhidos para esta pesquisa além utilizar as diversas tecnologias no momento de composição e produção de suas obras, são artistas brasileiros de renome, conhecidos mundialmente por contribuir no mundo das artes de maneira significativa, também me fazem pensar numa arte onde o principal objetivo é despertar no meu aluno o gosto pelas artes e porque não associar a facilidade com que eles têm em utilizar as tecnologias contemporâneas usando-as como forma de contribuir para a sua aprendizagem. Ao utilizar as mídias digitais, tanto Kac quanto Silveira artistas contemporâneos, somam técnicas e possibilidades capazes de gerar diversas sensações ao público, podem gerar sensações nos alunos quando estudam sobre eles e suas obras, bem como as utilizem como subsídios para produzir suas próprias obras em sala de aula.

Eduardo Kac nos faz pensar numa arte onde suas obras nos remetem a diversos questionamentos bem como reflexões sobre os limites entre arte e vida, que tipo de relação existe entre o homem e a máquina, Kac nos propõe também pensar nos limites éticos de atuação e intervenção do ser humano perante a natureza.

Já com relação a minha escolha da artista Regina Silveira faz parte como Eduardo Kac de artistas contemporâneos os quais utilizam as tecnologias do seu tempo para se expressar. E sem sombras de dúvida Regina Silveira utiliza-se da tecnologia no momento em que ela reutiliza um antigo conceito, de uma obra já realizada sob uma nova perspectiva, onde a partir de dispositivos digitais ela propõe uma obra interativa a partir de uma obra sua feita em outra época e com outro conceito que é a pintura. E assim, a artista cria um outro diálogo com o público: o primeiro sugere a observação e reflexão a partir de uma imagem estática, o segundo traz uma experiência sensorial a partir da imagem em movimento, que muda completamente as percepções sobre os dois trabalhos.

Portanto importante não limitar, nem podar o uso nem o acesso de tecnologias bem como a internet nos ambientes escolares simplesmente porque não pode, porque seu uso é proibido, é necessário assumir o compromisso e o nosso papel como educadores, buscando alternativas e incorporando o uso dessas tecnologias em nossas práticas com atividades que prendam a atenção dos alunos, que faça com que eles se interessem por atividades adequadas e com o objetivo que é a aprendizagem de qualidade, mas também capaz de produzir significado durante a construção do conhecimento em arte.

4 O ENSINO DAS ARTES VISUAIS E AS TECNOLOGIAS NO AMBIENTE ESCOLAR

Todas as discussões ocorridas durante os anos 80 sobre arte-educação, fomentam e estimulam as pesquisas e estudos desenvolvidos diante de conceitos dentre os quais indicam direções e caminhos diversos para o ensino das artes visuais. A elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte (1996), representou de certa forma uma grande superação diante de um ponto de vista institucional sobre a concepção vigente da então educação artística (MARTINS, 2007).

Com isso tudo, foi possível abrir frente ao ensino das artes visuais no âmbito de projetos educativos, os quais se integravam as programações desenvolvidas por museus, centros de cultura, galerias, dentre outros.

Para tanto, uma parcela enorme de escolas públicas está localizadas em cidades que não dispõem de nenhum museu, ou de nenhuma instituição cultural, onde os alunos possam visitar e conhecer, de maneira presencial obras de artistas em seu sentido mais clássico. E na maioria desses casos, o contato dos alunos com essas produções fica dependente da escola em adquirir livros de arte com reproduções fotográficas, ou ainda ao acesso a computadores e internet nas salas informatizadas, o que muitas vezes também não são suficientes devido ao limitado acesso à internet.

Todas essas iniciativas, vem demonstrando a grande relevância do contato dos alunos com as obras de arte, mesmo que sejam em um ambiente virtual. Para isso que se faz necessário utilizar-se das tecnologias como forma de agregar conhecimento aos alunos, com o auxílio da internet é possível trazer até os alunos durante as aulas, obras famosas com quais nem mesmo o professor teve o contato sem ser no mundo virtual, e assim proporcionar o desenvolvimento do conhecimento artístico.

Com isso foram criados programas de ação educativa onde os professores são orientados a dar continuidade nas suas aulas, a questões levantadas durante essas visitas nesses ambientes. Claro que nem sempre é possível que ocorram essas visitas a campo, para isso foram criados museus virtuais onde com acesso a computadores e a internet os alunos podem visitar e discutir diversas questões relacionadas a arte sem sair da escola (MARTINS, 2007).

O ensino das artes visuais associada as tecnologias, nesta direção, apontam caminhos possíveis para uma aproximação maior com as múltiplas possibilidades das experiências artística e estética contemporâneas, mediadas pela máquina (MARTINS, 2007, p. 632).

Dessa forma, durante as aulas de artes, continuam ainda prevalecendo orientações as quais restringem demasiadamente o ensino das artes visuais à aprendizagem de técnicas muito precárias de recorte e colagem, com desenhos que não demandam a utilização de materiais complicados ou que não impliquem em alterações durante a rotina escolar.

O ensino das artes visuais, como num todo na educação causam impactos e marcas profundas diante de um anacronismo de uma época em que ocorrem grandes descompassos e dimensões, onde as quais muitos ainda insistem em denominar como pós-modernidade, as quais são referência a modelos que não discorrem em auxílio e à necessidade de formulação de outros mais flexíveis e com capacidade de negociar diante das diversidades e adversidades com as quais vivemos quotidianamente (MARTINS, 2007).

É diante deste cenário que a interação da rede mundial de computadores e as intuições de arte podem contribuir de maneira a significar a potencialização diante da sua função social que é de ampliar o acesso público as obras e seus acervos, diante de informações relevantes, textos críticos e teóricos no âmbito das artes visuais. Mas contudo oferecer ferramentas de natureza educativa que venham a possibilitar a utilização por profissionais ligados à educação, bem como os professores e alunos durante as aulas de artes (MARTINS, 2007).

A integração da arte juntamente com as tecnologias digitais pode abrir diversas possibilidades para o ensino da arte no ambiente escolar, essa integração torna-se um importante instrumento capaz de mediar os processos de ensino/aprendizagem. As diversas relações e propostas artísticas específicas associadas as tecnologias digitais, nos possibilitam pesquisas dentro do âmbito da história da arte e da cultura visual as quais emergem deste meio, como também diante da produção e tratamento de imagens as quais se possam construir através de projetos educacionais, tanto por alunos quanto por professores.

Conforme Bertolini, (2010, p.3, *apud* BARBOSA, 2005, p. 110), “para compreender e fruir a arte produzida pelos meios eletrônicos, o público necessita de nova escuta e de um novo olhar”.

Portanto, todos os conhecimentos sobre as formas de produção e de criação é de maneira essencial para que possamos repensar o ensino de arte na atualidade. Dessa forma a introdução dessas tecnologias nos ambientes escolares, necessita ser pensada de maneira a promover mudanças significativas durante a produção de conhecimento, armazenamento e difusão de toda esta informação.

Parafraseando Bertolini, (2010, p. 3) “desperta, desta forma, questionamentos sobre métodos didáticos tradicionais e clama por uma emergente redefinição do papel do professor e de sua relação e interação com os alunos.

Diante do desafio de implementar as tecnologias de maneira efetiva dentro do ensino de arte nas escolas, bem como relacioná-la aos seus pressupostos, se faz necessário ir em busca de alicerces com os quais sejamos capazes de fundamentarmos os processos de ensino/aprendizagem. Dessa forma toda consideração inicial sobre tecnologia digital associada ao ensino da arte começa assim a configurar-se como um todo de maneira a ressignificá-las.

4.1 O ENSINO DE ARTES NO NÚCLEO MUNICIPAL PROFESSORA TERESA LEMOS PRETO

O Núcleo Municipal Professora Teresa Lemos Preto está localizado à Avenida Salomão Carneiro de Almeida, nº, 1675, Bairro Nossa Senhora Aparecida na cidade de Curitiba – SC. É uma escola da rede municipal de ensino, atende alunos de 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental de 9 (nove) anos, conta atualmente com aproximadamente 890 alunos oriundos de diversas localidades do interior da cidade e alunos da cidade e do bairro onde está localizada..

O Núcleo Municipal Professora Teresa Lemos Preto, foi fundado no dia 16 de fevereiro de 1992, nas dependências da UnC, através do convênio formado pela Prefeitura Municipal e a direção da UnC. Em 1999, transferiu suas atividades para o Centro Educacional 11 de Junho, onde funciona até os dias de hoje.

A linha pedagógica da escola, bem como sua função social e os princípios que a norteiam:

“Transformar as práticas de aprendizagem dos alunos, para que estes construam conhecimentos e desenvolvam capacidades de uso de várias linguagens de modo a adquirir instrumentos para elaborar formas diferenciadas de pensar, analisar e criticar informações, fatos e situações,

relacionar-se com outras pessoas e atuar com autonomia nos âmbitos político, econômico e social de seu contexto de vida, são desafios colocados a todos os educadores contemporâneos". (PPP, 2012).

Em relação ao currículo, o planejamento da disciplina de artes não consta no Projeto Político Pedagógico da escola, o código da disciplina é 628 – Arte tem sua carga horária de duas aulas semanais totalizando 320 horas anuais.

A escola possui duas salas informatizadas, uma possui 20 computadores com acesso a internet e montada através do Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo) e sua coordenação é de responsabilidade do Governo Federal, e sua operacionalização é conduzida pelos Estados e Municípios, a outra foi totalmente montada sob a responsabilidade da Secretaria Municipal de Educação do município, esta sala possui 25 computadores com acesso a internet e ligados em rede, bem como um computador central para uso do professor o qual tem acesso a todos os computadores dos alunos podendo assim, realizar o monitoramento de quais sites e páginas são acessadas pelos alunos, como também possibilita ao professor bloquear o computador se o seu uso for de maneira diferente da solicitada por ele, também nesta sala tem uma lousa digital e completo equipamento de som e imagem.

5 METODOLOGIA

5.1 CARACTERIZAÇÃO DO ESTUDO

Para esta pesquisa a escolha metodológica, vem propor fazer relações diante de escolhas teóricas associadas aos autores que aqui tomados como referência, e em especial as contribuições da obra de Ferraz e Fusari, (1993, 2010), das quais sirvo-me aqui de discussões a cerca da pesquisa em arte, através de contribuições quanto as metodologias do ensino da arte de maneira a pensar a formação de cidadãos conhecedores de arte e para a melhoria da qualidade de uma educação escolar artística e estética.

Segundo as autoras, “no âmbito artístico, um processo de comunicação cultural tem se encarregado de efetivar essa difusão de imagens e sons por vários meios: rádios, discos, cartazes, revistas, exposições, concertos, cinemas, vídeos, televisão luminosos de rua, computadores” (FERRAZ, FUSARI, 1993, p. 43). E, assim, segundo as mesmas, se faz necessário que estabeleçamos nossas prioridades, e que nós educadores de hoje encontremos novas maneiras contemporâneas de intermediar esses inúmeros conhecimentos, representações de mundo, através de nossas práticas sociais (1993). Dessa maneira, aos poucos construí minhas próprias interrogações, defini meus procedimentos , articulando teorias e conceitos estudados.

Como premissas para o desenvolvimento da pesquisa e o entendimento da arte contemporânea associada as tecnologias encontradas no ambiente escolar, bem como de que maneira a utilizarmos em nossas práticas durante o ensino das artes visuais, é necessário assumir aqui algumas ações necessárias para tal efetivação, que são elas: A construção de um referencial teórico e consistente a partir de alguns estudos relacionados os seguintes temas: As mídias contemporâneas associadas as novas tecnologias; Arte Contemporânea; A Produção de Imagens Digitais; Identificar artistas contemporâneos que fazem relações com as tecnologias.

Será realizada também a analítica das práticas de docentes quanto a utilização das tecnologias contemporâneas no ambiente escolar, associadas as suas práticas e ao seu uso de maneira a contribuir para a aprendizagem dos alunos. Para isso, foram realizados questionamentos junto aos alunos, bem como entrevistas e

questionamentos sobre as práticas dos quatro professores que lecionam a disciplina de arte no Núcleo Municipal Professora Teresa Lemos Preto, quanto a utilização das tecnologias a partir de suas vivências junto a seus alunos.

Através de todos esses procedimentos aqui descritos, e através da busca de inspirações diante dos pesquisadores aqui citados, cabe destacar que estarei a todo momento disposta e aberta a agir com flexibilidade capaz de realizar mudanças durante o percurso e a construção desta pesquisa, bem como assumir responsabilidades os quais deverão permanecer até o final da pesquisa.

O desenvolvimento do trabalho se deu através de uma pesquisa de campo qualitativa bem como bibliográfica onde os dados foram obtidos num caráter exploratório, buscando assim, por meio de um processo de entendimentos, através de leituras, discussões na busca de significados e sugerindo novas interpretações a serem obtidas.

A abordagem qualitativa considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números (SILVA E MENEZES, 2001, p.20).

O que para Prodanov e Freitas (2013, p.70):

Na abordagem qualitativa, a pesquisa tem o ambiente como fonte direta dos dados. O pesquisador mantém contato direto com o ambiente e o objeto de estudo em questão, necessitando de um trabalho mais intensivo de campo. Nesse caso, as questões são estudadas no ambiente em que elas se apresentam sem qualquer manipulação intencional do pesquisador. A utilização desse tipo de abordagem difere da abordagem quantitativa pelo fato de não utilizar dados estatísticos como o centro do processo de análise de um problema, não tendo, portanto, a prioridade de numerar ou medir unidades. Os dados coletados nessas pesquisas são descritivos, retratando o maior número possível de elementos existentes na realidade estudada. Preocupa-se muito mais com o processo do que com o produto. Na análise dos dados coletados, não há preocupação em comprovar hipóteses previamente estabelecidas, porém estas não eliminam a existência de um quadro teórico que direcione a coleta, a análise e a interpretação dos dados.

Em termos, dizer que qualquer pesquisa que venha a produzir resultados dos quais não foi alcançada por meios de procedimentos estatísticos ou ainda, por meios de quantificação, refere-se à pesquisa qualitativa.

5.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA

A população é caracterizada segundo Lakatos e Marconi (2001 p.108) como um conjunto de seres animados ou inanimados que apresentam pelo menos uma característica em comum. Partindo deste conceito, e sabendo que nesse trabalho deseja-se compreender como os professores de arte podem trabalhar a Arte Contemporânea através da produção de imagens associadas a tecnologia, compreende-se então que a população deste trabalho são os professores de arte que participaram respondendo o questionário como também os alunos do 8º ano do Núcleo Municipal Professora Teresa Lemos Preto.

Já a amostra refere-se à parte da população ou do universo, selecionada de acordo com uma regra ou plano (SILVA e MENEZES, 2001 p. 32). Assim, a amostra desse estudo é igual à população.

Portanto, para a realização da pesquisa de campo e obter as informações para as análises bem como contribuir junto a prática dos professores de arte quanto a utilização das tecnologias digitais, e dessa forma permitir aos alunos a aprendizagem em arte, foi necessário analisar as produções realizadas pelos alunos do 8º ano do Ensino Fundamental do Núcleo Municipal Professora Teresa Lemos Preto o qual ocorreu durante a finalização do projeto desenvolvido para o Núcleo Específico, bem como necessário confrontar as produções dos alunos com a fala dos professores da Instituição.

A escolha da turma foi realizada conforme disponibilidade de uma das professoras de arte da instituição, e para a aplicação do projeto foram utilizadas 04 (quatro) aulas de 45 (quarenta e cinco minutos) onde foram distribuídas as atividades conforme planejamento.

5.3 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS

Para realização da análise dos dados foi utilizado materiais tais como: diário de campo da pesquisadora com anotações sobre todo o desenvolvimento das aulas, com a contribuição dos alunos e através de fotografias do processo e desenvolvimento durante as produções, e dos trabalhos realizados. Também utilizou-se um questionário com perguntas abertas, as quais foram respondidas pelos quatro professores que atuam na escola.

Dessa forma foi possível trazer para a pesquisa as contribuições necessárias para comprovação, explicação e análise dos dados produzidos.

É na escola que as crianças e os jovens têm a oportunidade de vivenciar e entender todo o processo artístico bem como a utilização das tecnologias durante a produção de imagens, e dessa forma que reforço aqui que o professor precisa ir em busca de conhecimento, capacitar-se como objetivo de promover uma aprendizagem significativa com a utilização das tecnologias durante as aulas de arte.

5.4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na pesquisa científica deve-se obter um levantamento de dados para que esta possa apresentar um resultado, de maneira que, estes dados sirvam de subsídio e como forma de responder a questão problema a qual foi proposta para esse trabalho. Após a efetivação do estudo teórico e a realização da entrevista com as quatro professoras, bem como com o cruzamento dos dados das atividades realizadas com os alunos, foi possível compilar os dados e proceder à análise qualitativa, visando assim, atingir os objetivos aqui propostos.

Para melhor apresentar, bem como analisar os dados coletados na entrevista, nomearam-se os participantes como professora A, professora B, professora C e professora D.

Quando perguntadas quanto a sua formação acadêmica, duas das quatro professoras responderam ser são formadas em Licenciatura em Artes Visuais, uma é formada em Artes Plásticas e a outra é formada em Educação Artística com habilitação em Artes Plásticas, e somente esta tem especialização em Ensino das Artes.

Com relação ao tempo que trabalha com a disciplina de arte a professora A, afirma trabalhar a três anos; professora B, cinco anos; professora C, respondeu aproximadamente 10 anos e a professora D, trabalha como professora de arte a 17 anos.

Quanto a seguinte pergunta: O que você entende por tecnologia contemporânea? A resposta da professora A foi a seguinte: “A *tecnologia nos tempos de hoje*”. O que me faz pensar, ou ainda afirmar que, os professores ainda encontram-se muito arremidos com relação ao uso e ao conhecimento das

tecnologias, bem como não conhecem suas possibilidades, e ainda, acomodam-se simplesmente com relação a utilização das tecnologias mais conhecidas e utilizadas nos ambientes escolares, o computador e a internet.

A professora B, deu uma resposta bem próxima da professora A: “são os meios tecnológicos atuais”.

Desta maneira, uso-me aqui das palavras de Bertolotti (2010, p. 1), onde a autora descreve de uma maneira muito simples que:

“[...] as tecnologias digitais surgem nas aulas de arte, muitas vezes, apenas como ferramenta para o desenvolvimento de um determinado conteúdo. Desta forma, as possibilidades de utilizar recursos tecnológicos sem que haja a construção do conhecimento em arte é cada vez maior”.

Já na resposta da professora C, é possível verificar que a mesma tem de certa forma uma noção mais específica quanto as tecnologias, assim, ela descreveu: “Tecnologia é tudo aquilo que nos auxilia para a prática de ensino, onde tem tecnologia e praticidade. Computadores, câmeras, celulares, tablets”.

Conforme a professora D: “Celulares, tablet, câmera fotográfica, filmadora, som, multimídia”.

Diante das respostas acima, leva-nos ao entendimento que os professores sabem o que são tecnologias, conhecem-nas, mas precisam sim saber como utilizá-las e também necessitam de mais compreensão quanto ao uso e as possibilidades de utilizá-las em suas práticas pedagógicas.

Quanto ao seguinte questionamento se é possível utilizar as tecnologias durante o ensino de artes visuais, duas delas responderam somente que sim, uma delas respondeu com a seguinte frase: “a tecnologia é a educação do futuro, significa uma reorganização do processo de ensino e aprendizagem”. A outra deu a seguinte resposta: *Sim, os alunos convivem diariamente com estas tecnologias, utilizando-as, as aulas ficam mais atrativas.*

Com a relação a pergunta de número cinco, você utiliza a sala de informática para ministrar suas aulas? Se sim, com que frequência? A professora A, deu a seguinte resposta: “geralmente sempre que possível, uma vez na semana, em alguns colégios não fecham os horários”.

Já a professora B, respondeu assim: “uso, porém acabo usando com os alunos dos anos finais e médio. Anos iniciais no máximo um projeto”. Já as

professores C e D deram respostas muito parecidas: professora C, *sim, algumas vezes no mês*, professora D, *sim de acordo com o conteúdo, uma ou duas aulas*.

Tais respostas levam de encontro à algumas questões discutidas durante o percurso da pesquisa, questões estas que dizem respeito ao posicionamento do professor frente as tecnologias, talvez ainda quanto ao seu acomodamento diante da utilização das tecnologias em suas aulas, e conforme Bertoletti, (2010, p. 3) “Desperta, desta forma, questionamentos sobre métodos didáticos tradicionais e clama por uma emergente redefinição do papel do professor e de sua relação e interação com os alunos”.

Para a seguinte pergunta: Além da sala de informática e os computadores, você utiliza mais alguma ferramenta tecnológica em suas aulas? A professora A, respondeu que utiliza somente o notebook, a professora B, escreveu que usa com bastante frequência máquinas fotográficas e celulares; a resposta da professora C foi a seguinte: *“Utilizo câmera do celular, vídeo do celular (em sala), e em casa notebook”*. Já a resposta da professora C foi bem sintética: *Sim, celular e som*.

Diante de tais afirmações compreende-se que a maioria dos professores utilizam as tecnologias, mas de uma maneira muito superficial, eles realmente desconhecem as reais possibilidades de associá-las as sua práticas.

As respostas da pergunta oito a qual tem como enunciado o seguinte: Você acredita que as tecnologias contemporâneas podem ser utilizadas como ferramenta capaz de auxiliar durante a aprendizagem dos alunos associada ao ensino das artes visuais? As respostas de três das quatro professoras foram simplesmente *“Sim”*. Somente a professora C justificou a sua resposta: *“sim, pois é importante a ligação entre as tecnologias e o conhecimento, uma ponte, uma ligação. Pois as imagens fazem com que o aluno associe e relacione-as “obras” e interprete-as e compare-as”*.

As repostas da pergunta oito a qual questiona se os alunos gostam de utilizar a sala de informática, bem como as tecnologias contemporâneas nas aulas de arte? As respostas foram as seguintes: A *“adoram pois tem acesso direto a todas as obras dos artistas”*; B, *“sim, dominam sem grandes dificuldades, em especial o celular, ocasionando confiança em suas produções”*; C, *“sim”*; D, *“sim, eles de fato tem facilidade em lidar com tecnologias contemporâneas”*.

Conforme as respostas acima, é possível compreender e mais além vai de encontro as questões as quais dizem respeito aos alunos saberem utilizar as

tecnologias muitas das vezes melhor que o professor, pois eles nascerão nesta era digital, eles não tem medo quanto a utilizar, gostam e dominam os meios tecnológicos muito mais que os adultos.

Quando perguntadas sobre quais as dificuldades encontradas pelo professor de arte durante a utilização das tecnologias contemporâneas em suas aulas?

A professora A deu a seguinte resposta: *“não acho que haja dificuldade em sala de aula. Hoje está mais fácil o ensino das artes com a ajuda da tecnologia.*

A professora B respondeu assim: *“em algumas escolas equipamento e falta de profissional disposto a auxiliar nas atividades, mas a maior dificuldade são as regras da escola proibindo o uso de alguns equipamentos em sala”*. Conforme a professora C: *“falta de equipamentos dos alunos em casa, ficando somente a utilização na escola”*. E segundo a professora D encerrou com a seguinte resposta: *Capacitação, curso básico, aperfeiçoamento.*

Assim, podemos perceber que os anseios geralmente são os mesmos, os equipamentos encontram-se lá nos ambientes escolares, mas na maioria das vezes o professor não sabe utilizar sem auxílio de um profissional, falta aperfeiçoamento aos professores, falta boa vontade de ir em busca de capacitação. E agora pergunto: de quem é a responsabilidade? Das políticas públicas e dos governos que devem proporcionar cursos de aperfeiçoamento, de capacitação aos professores, ou do próprio professor que deve ir em busca desse conhecimento, ou de capacitações como forma de associar as tecnologias as suas práticas pedagógicas?

A pergunta de número dez teve o seguinte enunciado: Para você quais as facilidades que o trabalho com as tecnologias contemporâneas trazem para suas aulas? As respostas foram as seguintes: professora A, *“acesso direto a museus, vida dos artistas com mais detalhes, pesquisa e visualização as obras dos artistas e pintores”*.

Professora B: *“o domínio e a confiança que os alunos demonstram em suas produções”*. Conforme a professora C, *“Praticidade, enriquecimento do assunto ou conteúdo. Dinamismo, facilidade, objetividade, rapidez..”*. A professora D deu a seguinte resposta: *“vizualização de imagens (obras), músicas e textos diferentes, vídeos, filmes e documentários. Ampliação do conhecimento, atividades diferenciadas”*.

Portanto a utilização dos laboratórios, dos computadores e da internet durante as aulas de arte, nos ambientes escolares ficam cada vez mais restritos a pesquisa

sobre vida e obra dos artistas estudados, sem dar continuidade aos processos de aprendizagem e as artes visuais.

Com relação a última pergunta do questionário: se as novas tecnologias permeiam a sua atuação como professor (a) de artes, comente sobre algum trabalho onde as TDICs fizeram parte da concretização do projeto? As respostas foram as seguintes: a resposta da professora A foi a seguinte: *“as vezes não temos como ter todas as obras dos artistas. No estudo das obras de Portinari utilizei essa ferramenta para várias releituras com e suas obras. Trabalho com o 6º ano de uma das escolas que trabalho”*.

Conforme a professora C: *“vídeo animação – projeto de stop motions; site específico – criação de gif; fotografia – macrofotografia, releituras; vídeo arte”*.

E a professora D, *“pesquisa sobre artistas e obras; maior visualização de obras (exemplo); conhecer os artistas músicos através da história de vida. E para finalizar a resposta da professora D, “cito aqui o último trabalho, uma atividade com o jornal da cidade, no caderno de uma semana. Tudo foi registrado através da câmera do celular, armazenado numa pasta e será enviado a coordenação do jornal. Tema: fazendo uma nova história, tipo de arte: caricaturas, a partir do autor Valdeni Marques (detento do presídio de São Cristóvão do Sul)”*.

Conforme as respostas acima compreende-se que alguns professores de arte utilizam as tecnologias em suas práticas, mas também que ainda encontramos profissionais que desconhecem que acrescentar as tecnologias às suas práticas não diz respeito somente a utilizá-las, mas sim de que maneira utilizá-las. E vou mais além, que elas podem contribuir para que suas aulas sejam mais atrativas e interessantes aos alunos, bem como as diversas possibilidades de construção de conhecimentos e arte.

Para dar continuidade à análise trago aqui contribuições da aplicação do projeto desenvolvido para o Núcleo Específico, onde utilizei tanto a sala de aula quanto a sala de informática para a realização das aulas as quais transcorreram conforme o esperado. Na primeira aula foram realizados alguns questionamentos tais como: quem tem computador? Acesso a internet, celular, tablet, se eles sabiam o que era cultura digital, mídias digitais. Se eles já tinham trabalhado na sala de informática e de que maneira. Aos poucos os alunos foram contando suas experiências, também questionei-os quanto a redes sociais, seus perfis, se todos ali

tinham facebook, instagran, etc. A maioria deles tem acesso a tudo isso mesmo que na escola, ou em outros ambientes que não sejam suas casas.

Durante a mesma aula levantei a seguinte questão: as fotos encontradas nos perfis de facebook, o que eles acham delas, todas são fotos normais? Como as pessoas gostam de aparecer nesta rede social, de qualquer maneira, ou da melhor maneira possível? Alguns deles comentaram a respeito de perfis fake, onde as pessoas escolhem uma foto bonita para lhes representar, ou até mesmo enganar pessoas, utilizando-se desses perfis para “fuçar” a vida dos outros sem que sejam percebidos.

Figura 6 - início das discussões a cerca de trabalhar com as tecnologias nas aulas de arte.



Fonte: Dados da Pesquisa, (2015).

Conforme a figura 6, solicitei aos alunos que para a próxima aula trouxessem espelhos, expliquei a eles como seriam as próximas aulas, que iríamos até a sala informatizada e apresentei-lhes o Photofunia² expliquei-lhes o que era e como

² O PhotoFunia é um programa de edição de imagens completo e cheio de opções divertidas para você carregar suas fotos e criar montagens automaticamente. São dezenas de imagens predefinidas para você encaixar seu rosto em diversas situações. Disponíveis em: <https://photofunia.com/>.

funcionava, também pedi que aqueles que tinham acesso a um computador com internet que fossem conhecer pois na próxima aula iríamos trabalhar com ele. Também solicitei-lhes que para a próxima aula levassem seus celulares, tablets ou máquinas fotográficas.

Para segunda aula, encaminhei os alunos a sala informatizada e para iniciar pedi a eles que se olhassem no espelho e durante a atividade fui realizando perguntas, como: o que você estão vendo no espelho? Gostam do que veem, vocês se acham bonitos? Tem alguma parte do corpo que vocês gostam mais? Seria possível que esta outra parte pudesse identificá-los/representá-los?

Conversamos um pouco sobre arte contemporânea, como ela acontece, de que maneira acontece, como identificá-la e dialogamos sobre as tecnologias que também são desta era contemporânea, como as redes sociais são meios tecnológicos e que se trabalhados da maneira correta com os alunos, tais ferramentas podem ser usadas como forma de aprendizagem, e melhor de tudo aprendizagem com aquilo que é da sua vivência do seu dia-a-dia.

Diante disso, é imprescindível para o professor trabalhar a arte feita na atualidade, para que o aluno possa compreender as imagens que o cercam e seus significados, instigando a refletir sobre o seu valor estético e a capacidade que o homem tem em se expor, trazer de dentro do pensamento a forma gerada pela imaginação.

Figura 7 - Olhando-se no espelho.



Fonte: Dados da Pesquisa, (2015).

Conforme nos mostra a figura 7, muitos deles olharam-se nos próprios celulares, bem como nos espelhos.

Em seguida solicitei a eles que tirassem selfs, várias selfs e fossem salvando nos computadores, dentro de uma pasta a qual foi criada para a turma e que todos tem acesso através da rede.

Figura 8 - Tirando as fotos no celular.



Fonte: Dados da Pesquisa, (2015).

Conforme a figura 8, os alunos foram tirando as selfs, um a um, aqueles que não trouxeram nem celular, nem máquina, foram emprestando dos colegas até que todos tivessem pelo menos uma foto sua.

Figura 9 - Fazendo a transferência das fotos para os computadores.



Fonte: Dados da Pesquisa, (2015).

Como podemos ver na figura 9, aqueles que não trouxeram seus cabos foram passando as imagens através do whatsapp para aqueles que tinham cabos, e também vinham até o computador central para salvarmos todas as fotos. Esta foi a etapa mais complicada, pois demanda tempo, e paciência, pois todos queriam ter suas fotos para manipular, e quando trabalhos com tecnologia, computador, internet, é preciso que façamos ajustes, muitas vezes necessitamos de um tempo maior que o previsto para a atividade.

A utilização dos laboratórios de informática requer planejamento e programação nem sempre fáceis de serem articulados. Do mesmo modo, há que se considerar que o gerenciamento de grandes turmas para trabalhar com computadores exige do professor alguma familiaridade com as máquinas, o que se fazer com elas, e como fazer. Ante tantos desafios, quase sempre, aos olhos dos professores, parece mais fácil trabalhar com giz de cera, colorir desenhos... (MARTINS, 2007, P.63)

Na terceira aula encaminhei a turma para a sala informatizada para dar continuidade nas atividades. Solicitei a eles que digitassem no google “PHOTOFUNIA”, e juntos através do computador central fomos realizando todos os passos os quais iam aparecendo na lousa digital para que todos pudessem acompanhar. Após criar uma imagem juntos deixei que eles fossem experimentando

e realizando suas próprias criações e conforme a necessidade, fui passando aluno por aluno auxiliando-os quanto as dúvidas de cada um.

As imagens manipuladas e criadas pelos alunos foram sendo salvas na mesma pasta dentro da rede para que na próxima aula pudéssemos visualizar todas as produções juntos.

Figura 10 - Produções realizadas pelos alunos.



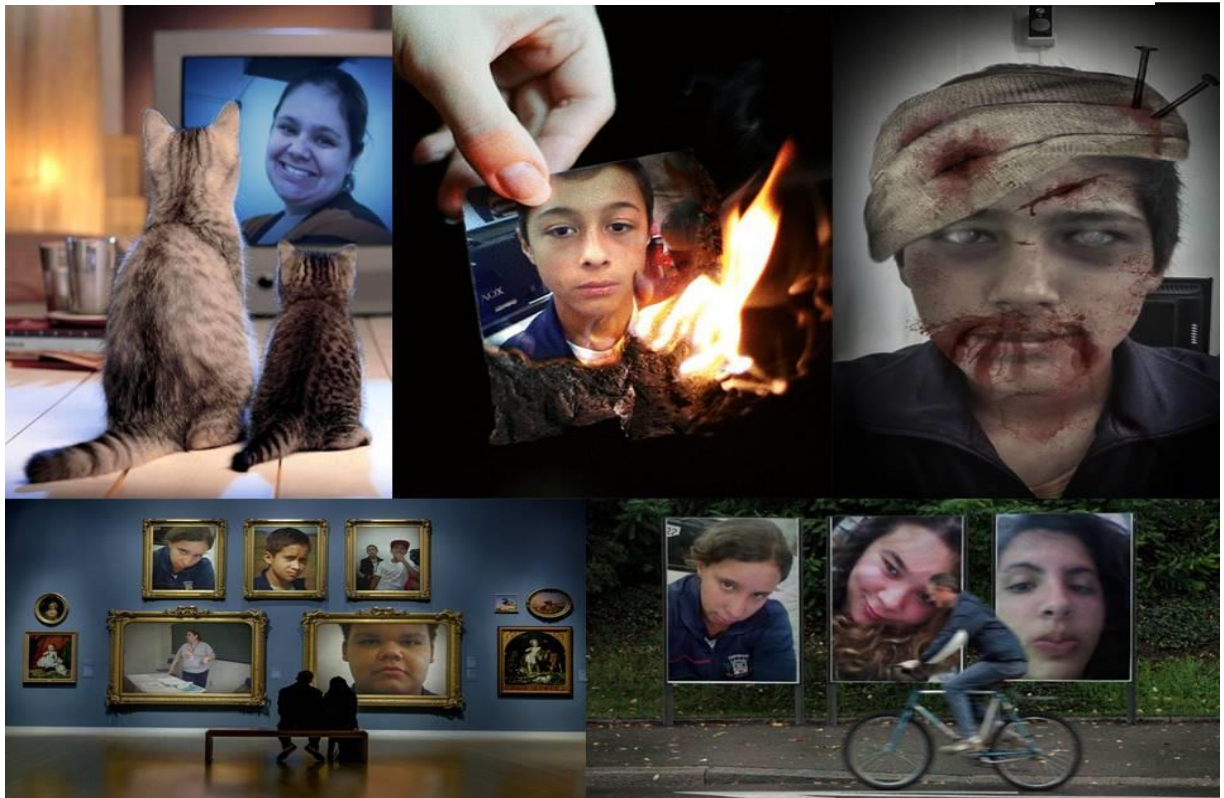
Fonte: Dados da Pesquisa (2015).

Figura 11 - Produções realizadas pelos alunos.



Fonte: dados da Pesquisa, (2015)

Figura 12 - Produções realizadas pelos alunos.



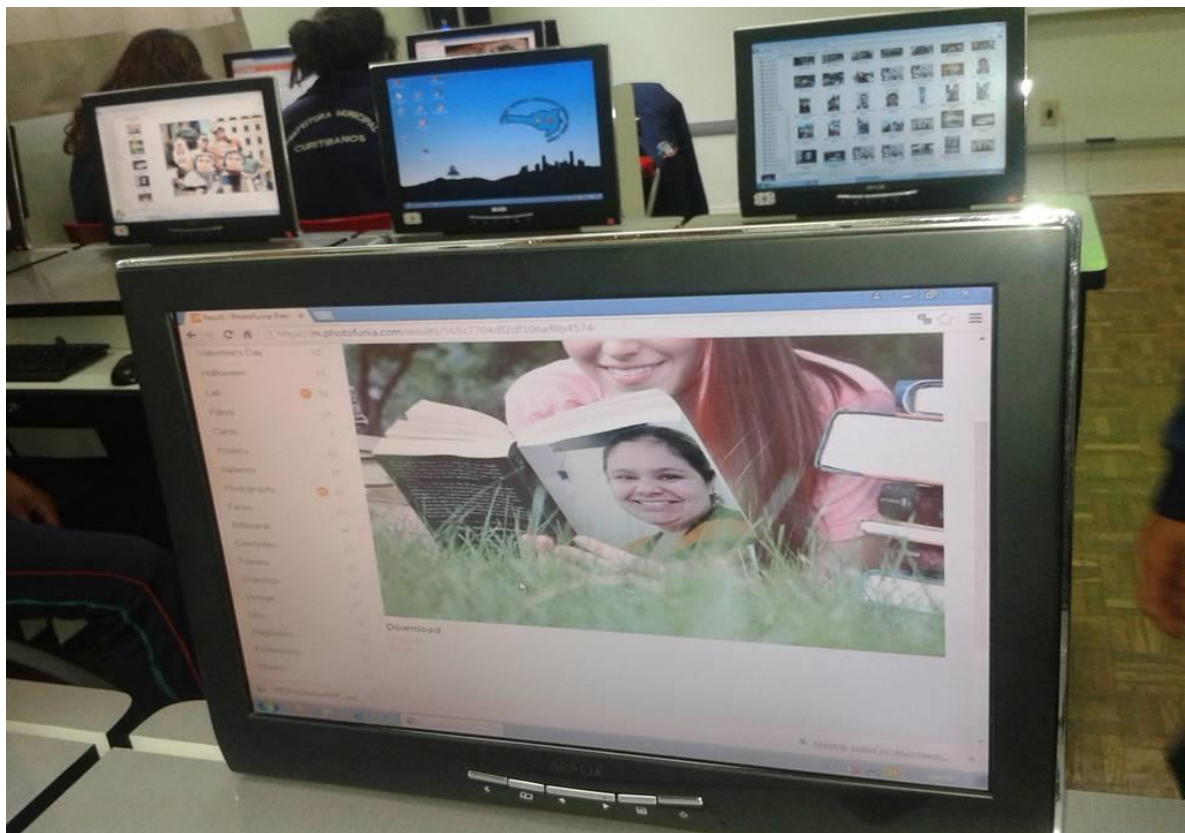
Fonte: Dados da Pesquisa, (2015).

Nas figuras, 10, 11 e 12, podemos ver o resultados, os quais foram realizados pelos alunos, as imagens foram manipuladas no photofunia, utilizando as imagens tiradas por eles mesmos durante as aulas.

Na quarta aula novamente trabalhamos na sala informatizada, iniciando com discussões a cerca da experiência durante a manipulação das imagens no photofunia. Cada aluno falou a respeito da sua experiência, como foi para eles realizar a atividade, etc. Em seguida visualizamos todas as produções no multimídia. Alguns riram das produções dos colegas, fizeram comentários, enfim socializamos de uma maneira muito agradável e prazerosa.

Conforme o aluno Jair o qual foi o único a dizer ter pesquisado em casa sobre o photofunia *“que aula maravilhosa, deveríamos ter mais aulas assim, esse photofunia é mesmo uma maravilha e melhor de tudo podemos acessá-lo em qualquer lugar”*.

Figura 13 - Socialização dos Trabalhos realizados.



Fonte: Dados da Pesquisa, (2015).

Figura 14 - Socialização dos Trabalhos realizados.



Fonte: Dados da Pesquisa, (2015).

Figura 15 - Socialização dos Trabalhos realizados.



Fonte: dados da Pesquisa, (2015).

Figura 16 - Socialização dos Trabalhos realizados.



Fonte: Dados da Pesquisa, (2015).

Conforme as figuras, 13, 14, 15 e 16, foram realizadas as socializações das experiências e produções onde cada aluno teve a oportunidade de discutir como fora a realização das atividades desde a primeira aula. E conforme consta em Brasil (1998, p.105):

Permitir que as crianças falem sobre suas criações e escutem as observações dos colegas sobre seus trabalhos é um aspecto fundamental do trabalho em artes. É assim que elas poderão reformular suas idéias, construindo novos conhecimentos a partir das observações feitas, bem como desenvolver o contato social com os outros.

É muito significativa a realização dessa discussão, pois com ela é possível ouvir a fala de todos, o que contam e comentam, o que vêem nas próprias produções e nas produções dos seus colegas, dessa maneira foi possível perceber diante das conversas se o resultado esperado com aquela atividade foi alcançado.

Quando veio a proposta de colocar em prática o plano de aula feito para o Núcleo Específico, fiquei empolgada com a possibilidade de desenvolvê-lo, tratar de todas estas questões relacionadas ao nosso corpo de como nos vemos, de que formas nos vemos e como as imagens através das redes sociais se propagam de maneira muito rápida, é por isso que nós professores precisamos estar preparados

para orientar nossos alunos quanto ao uso de celulares, tablets e internet, devemos usar todas essas ferramentas a nosso favor, orientando-os, e desta forma trazer essas discussões para a sala de aula e porque não através da arte.

Conforme Almeida, Valente (2012, p. 3):

O professor que se reconhece como protagonista de sua prática e usa as TDIC de modo crítico e criativo voltada para a aprendizagem significativa do aluno, coloca-se em sintonia com as linguagens e símbolos que fazem parte do mundo do aluno, respeita seu processo de aprendizagem e procura compreender seu universo de conhecimentos por meio das representações que os alunos fazem em um suporte tecnológico.

A arte nos possibilita todas essas discussões e associada as tecnologias nos dá oportunidade de planejar aulas mais dinâmicas, que chamem a atenção dos alunos, dê a eles autonomia para utilizar o computador e a internet bem como as ferramentas com as quais nos dão subsídios capazes construir conhecimentos juntos, aluno e professor, mas também proporcionar uma aprendizagem capaz de contribuir não somente em sala de aula, mas também possa dar significado quando usado em casa e que possibilite a compreensão e a utilização consciente das tecnologias aos nossos alunos.

6 CONCLUSÃO

Durante o processo de investigação e construção deste trabalho, busquei a luz de teóricos com os quais dialoguei de forma com que eu pudesse fundamentar todo o processo, como também expor aqui todas as experiências realizadas e confrontar tudo aquilo que segundo os professores de arte da escola pesquisada responderam conforme o questionário aplicado, tudo isso aliado a prática por mim realizada através da utilização das tecnologias associadas a arte.

Compreendi durante essa caminhada que é fundamental também estudar a teoria, pois ela não explica o mundo apenas, ela é capaz e tem o potencial de transformá-lo, não por si só, pois a teoria não se basta sozinha e nem consegue transformar uma determinada realidade. Portanto, é fundamental a ação humana, pois a teoria é um impulso do movimento humano que conduz o ponto de partida para a ação articulada entre a teoria e a prática. É através desta associação entre teoria e prática a qual constitui a práxis humana, e desta maneira capaz de transformar uma realidade.

Com toda a disseminação da internet e dos conhecimentos nela encontrados, hoje é possível sim que o professor assuma a responsabilidade de aprender a utilizar essas ferramentas tecnológicas, através de estudos e de teorias, e isso tudo sem sair de casa através de cursos de aperfeiçoamento online, bem como através de uma simples pesquisa na internet. Claro que não podemos assumir esse compromisso sozinho, é preciso saber que muitas vezes, nosso papel também é de cobrar que políticas públicas sejam pensadas como forma de promover aperfeiçoamento aos professores como forma de contribuir para que eles possam utilizar as tecnologias com todo o potencial que ela pode proporcionar durante suas práticas.

Contudo professores com consciência crítica de suas práticas, conscientes de si e de suas necessidades e diante de sua própria realidade quanto ao ensino de arte associado a tecnologia, não podem jamais se submeter ao silêncio, nem tampouco assumirem somente para si a responsabilidade, quanto ao seu uso correto, mas também não podem jamais se acomodar diante dessas dificuldades enfrentadas de que as tecnologias encontram-se nas escolas, mas nem sempre funcionam corretamente, ou que seu uso deve ser limitado.

Desta forma, o trabalho com as tecnologias podem sim agregar muito a prática do professor em sala, e é necessário que compreendamos o quão importante é trabalhar com elas junto aos alunos, desde o planejamento quando é necessário realizar a pesquisa em busca de novas possibilidades para contribuir com a aprendizagem dos mesmos.

Portanto, não só os professores de arte, mas de todas as disciplinas podem sim contribuir com a aprendizagem dos educandos durante a utilização das tecnologias, a partir do momento em que eles proporcionam aos seus alunos a experimentação das diversas possibilidades diante das tecnologias, de maneira com que elas contribuam com a aprendizagem significativa dos mesmos. Na disciplina de artes e como nas demais é importante utilizar as tecnologias como forma de construção de conhecimento dos alunos de maneira com que eles sintam-se a vontade para explorar novas possibilidades, bem como compreender a importância de pesquisar e descobrir frente às tecnologias um mundo diferente, experimentar o novo sem medo de errar e também ter a segurança no momento de acertar.

Para que isso aconteça o diálogo constante entre professores e discentes deve fazer parte do processo, atentos que as mídias tecnológicas são uma porta aberta para entrarmos nos mais diversos assunto e por aí propor relações entre o conteúdo específico e o nosso contexto, entre vida e arte, tratar assim: valores, cidadania e conceitos éticos com os educandos, ampliando as discussões que permeiam e criam o mundo que vivemos. Não esquecendo nunca que as ferramentas tecnológicas são muito atrativas, possibilitam inúmeras situações e facilidades, (fazem parte do nosso dia a dia, hoje é quase impossível vislumbrar a vida sem elas, por essa razão aprender a usá-las é tão importante) mas ter a consciência que são um meio que não substitui a experiência do contato real e pessoal: ouvir, olhar no olho, se encantar com as pessoas são necessidades essenciais que devemos incentivar e manter.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Inês Mécia. **A Arte de Internet:** na fronteira entre Arte e Tecnologia. 8º Congresso LUSOCOM. Universidade de Aveiro, p. 1155 – 1166. Disponível em: <http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/lusocom/8lusocom09/paper/viewFile/190/16>. Acesso: 20 de mar. 2016.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de, VALENTE, José Armando. **Integração Currículo e Tecnologias e a produção de narrativas digitais.** Currículo sem Fronteiras, V.12, N.3, pg.57-82. Set/Dez, 2012. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>. Acesso em: 10 out. De 2015.

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea:** uma história concisa / Michael Archer; tradução Alexandre Krug, Valter Lellis Siqueira. – São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BARBOSA, Ana Mãe. Arte-educação: leitura no subsolo . São Paulo: Cortez, 1999.

BARBOSA, A. M . (org). Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2002.

BERNARDINO, Paulo. **Ate e tecnologia:** intersecções. Revista ARS, Departamento de Artes Plásticas. São Paulo, 2010. Disponível em: www.revistas.usp.br/article/view/3074. Acesso em: 20 de mar de 2016.

BERTOLETTI, Andréa. **Tecnologias digitais e o ensino da arte:** algumas reflexões. V Ciclo de Investigações do PPGAV – UDESC, 3,4 e 5 de novembro de 2010. Disponível em: <http://ppgav.ceart.udesc.br/VCiclo/artigo05.pdf>. Acesso em 30 de mar.de 2016.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEF, 3 v, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

COUCHOT, Edmond in: PARENTE, André. **Imagem Máquina.** Ed. Janeiro: Ed. 34, 1993.

CASIMIRO, Giovana Graziosi. **Artistas Contemporâneos no RS:** Arte, tecnologia e mídias digitais nas obras de Vera Chaves e Regina Silveira.Disponível em:

<http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas/2012/Giovanna%20Graziosi.pdf>. Acesso em: 15 de maio de 2016.

FERRAZ, Maria Heloísa Corrêa de Toledo e FUSARI, Maria F. de Rezende. **Arte na Educação Escolar**. São Paulo: Cortez, (1993, 2010).

_____, **Metodologia do ensino da arte**. 2. ed. - São Paulo: Cortez, 1993.

KAPLAN, Sheila. Eduardo Kac. **A Poética da Comunicação Entre Espécies**. [entrevista], Revista Ciência Hoje, Maio 2009. Disponível em: <http://www.ekac.org/kaplan.ciencia.hoje.html>. Acesso em: 13 de mai de 2016.

MACHADO, Clarissa da Silva. **Ensino da Arte Contemporânea na Atualidade, Revista de Educação, Ciência e Cultura**. Canoas, 2013. Disponível em: https://www.google.com.br/search?q=file:///C:/Users/Jean/Downloads/Ensino%2520de%2520arte%2520contemporanea.pdf&ie=utf-8&oe=utf-8&gws_rd=cr&ei=6hAAV73OI4fCwASvzIWgBw#q=ensino+da+arte+contemporanea+na+atualidade+machado. Acesso em 02 Abr 2016.

LAKATOS, E.; MARCONI, M. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2001.

MARTINS, Alice Fátima. **Novas Tecnologias e o ensino de artes visuais**: algumas considerações. ANPAP. 16º Encontro Nacional de Artes Plásticas 24 a 28 setembro 2007. Florianópolis.

MARTINS, Mirian Celeste. **Entrevistas**: a inquietude de professores-propositores. Educação – Santa Maria, v.31 – n.02, p. 227-240, 2006. Disponível em: <http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs-2.2.2/index.php/reeducacao/article/view/1540/852>. Acesso em: 20 de mar. 2016.

MELLO, Christine. **Arte e Novas Mídias**: Práticas e Contexto no Brasil a partir dos anos 90. ARS (São Paulo) vol.3 no.5. São Paulo 2005. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202005000100009. Acesso em: 28 de mar de 2016.

SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 3. ed. Florianópolis: Laboratório de Ensino à Distância da Universidade Federal de Santa Catarina, 2001.

SILVA, Maria Cristina da Rosa Fonseca da. **Trabalho Docente**: Apontamentos a partir do Campo das Artes Visuais. 24º Encontro da ANPAP. Compartilhamentos na Arte: Redes e conexões. Santa Maria – RS 22 a 26 de setembro de 2015. Simpósio 6 – Formação de professores de Artes Visuais: mediações, tecnologias e políticas. Disponível em: http://anpap.org.br/anais/2015/simposios/s6/maria_cristina_da_rosa_fonseca_da_silva.pdf. Acesso em: 18 de mar. 2016.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO APLICADO COM OS PROFESSORES

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL ACADÊMICA: CHRISTIANE PEREIRA DO AMARAL TOMASI

1- Qual a sua formação acadêmica?

R:

2- A quantos anos você é professor(a) de Arte?

R:

3- O que você entende por tecnologia contemporânea?

R:

4- É possível utilizar as tecnologias durante o ensino de artes visuais?

R:

5- Você utiliza a sala de informática para ministrar suas aulas? Se sim, com que frequência?

R:

6- Além da sala de informática e os computadores você utiliza mais alguma ferramenta tecnológica em suas aulas? Quais? (máquina fotográfica, tablet, celular)

R:

7- Você acredita que as tecnologias contemporâneas podem ser utilizadas como ferramenta capaz de auxiliar durante a aprendizagem dos alunos associada ao ensino das artes visuais?

R:

8- Os alunos gostam de utilizar a sala de informática, bem como as tecnologias contemporâneas nas aulas de arte?

R:

9- Para você quais as dificuldades encontradas pelo professor de arte durante a utilização das tecnologias contemporâneas em suas aulas?

R:

10- Para você quais as facilidades que o trabalho com essas tecnologias contemporâneas trazem para suas aulas?

R:

11- Se as novas tecnologias permeiam a sua atuação como professor (a) de artes, comente sobre algum trabalho onde as TDIC fizeram parte da concretização do projeto.

R:
